

Manuel d'utilisation







Chers parents,

*Chez **VTech®**, nous sommes persuadés que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos produits sont conçus de manière à entretenir et à renforcer leur désir d'apprendre.*

Chaque année, des enfants de plus en plus jeunes s'intéressent aux jeux vidéo. Toutefois, nous comprenons vos craintes sur le contenu de ce type de jeux, parfois violents et souvent inadaptés à l'âge de vos enfants.

*C'est pourquoi **VTech®** a spécialement conçu **V.Smile**, la première console de jeu éducative pour les enfants de 3 à 8 ans.*

*Le concept **V.Smile** représente une véritable innovation dans le monde du jeu éducatif. Enfin une console de jeu, spécialement dédiée aux petits, qui allie un contenu éducatif très riche à des jeux vraiment rigolos ! Ce nouveau système se branche sur la télévision et offre une série de jeux aussi amusants que faciles d'emploi, qui permettent l'acquisition ou la consolidation des connaissances fondamentales.*

***VTech®** propose une large gamme de jeux éducatifs spécialement développés pour la console **V.Smile**, dans lesquels vos enfants pourront retrouver leurs héros préférés. Le contenu de chaque jeu correspond à une tranche d'âge particulière. La technologie et la connaissance s'associent désormais pour mieux éduquer et divertir nos enfants*

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir le jeu éducatif **Sesame Workshop** – **Les grandes découvertes d'Elmo** de **VTech®**. Félicitations !

Bienvenue dans le monde d'Elmo ! Monsieur Nouille est un grand étourdi ; il fait souvent appel à l'aide de son ami Elmo pour résoudre ses problèmes. Pars à l'aventure avec Elmo et aide-le à accomplir les différentes missions qui lui sont confiées.

Tu découvriras les animaux de la ferme, le monde sous-marin, le cirque et les instruments de musique au cours d'une aventure toujours pleine de rires et de bonne humeur !

INCLUS DANS LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif **Sesame Workshop – Les grandes découvertes d'Elmo**
2. Le manuel d'utilisation.
3. La carte de garantie de 1 an.

1. POUR COMMENCER À JOUER...

- Connecter la console **V.Smile** à la télévision.
- Vérifier que la console est éteinte avant d'insérer ou de retirer une cartouche de jeu.
- Insérer le jeu **Sesame Workshop** – **Les grandes découvertes d'Elmo** dans l'emplacement prévu à cet effet.
- Appuyer sur le bouton **MARCHE** de la console pour commencer à jouer.

Choisis ton mode de jeu

Dirige la manette en haut et en bas pour choisir un mode de jeu. Appuie sur **OK** pour valider ton choix. Tu peux aussi appuyer sur les boutons rouge et vert de ta manette pour choisir ton mode de jeu. Appuie sur le bouton rouge pour choisir **Aventure éducative** ou sur le bouton vert pour choisir **Ateliers découvertes**.



Aventure éducative : dans ce mode de jeu, tu peux explorer quatre mondes fantastiques avec Elmo.

Ateliers découvertes : apprends en t'amusant grâce à quatre jeux qui te permettront chacun d'acquérir ou de revoir une compétence spécifique !

Options : tu peux activer ou désactiver la musique de fond en déplaçant la manette vers la droite ou vers la gauche. Appuie sur **OK** pour confirmer.

Paramètres de jeu

Aventure éducative et **Ateliers découvertes** sont configurés par défaut en mode « Facile » et « 1 joueur ». La configuration peut être changée à partir des menus d'**Aventure éducative** et d'**Ateliers découvertes**. L'icône permettant d'accéder aux paramètres de jeu se trouve en bas à gauche de l'écran.





Paramètres de jeu

Il est ainsi possible de choisir le niveau de difficulté et le nombre de joueurs :

1. Niveaux de difficulté



Niveau facile : le contenu éducatif du niveau facile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 3-4 ans.

Niveau difficile : le contenu éducatif du niveau difficile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 4-5 ans.

2. Nombre de joueurs

Si le jeu est utilisé avec la console **V.Smile**, il est possible de jouer à 2 joueurs. Pour accéder au mode 2 joueurs, il est nécessaire de brancher une seconde manette de jeu (vendue séparément). L'écran de sélection du mode 2 joueurs n'apparaît que lorsque la deuxième manette est branchée.

Dans **Aventure éducative**, les 2 joueurs doivent répondre tour à tour aux questions posées dans les différentes sections de l'activité. Le joueur A sera toujours le premier à répondre aux questions de la première section, tandis que le joueur B répondra aux questions de la seconde section, et ainsi de suite jusqu'à la fin du jeu.

Dans **Ateliers découvertes**, les 2 joueurs jouent simultanément dans la même partie, en répondant l'un après l'autre à une question. Une ampoule apparaît au-dessus de la tête d'Elmo pour indiquer quel joueur doit jouer. L'ampoule bleue indique que c'est au tour du Joueur A (JA), tandis que l'ampoule jaune indiquera le tour du joueur B (JB).

2. BOUTONS DE LA MANETTE DE JEU

Touche AIDE

Appuie sur la touche **AIDE** située sur la partie mauve de la manette pour entendre à nouveau les instructions ou obtenir des indices pendant la partie.

Touche QUITTER

Appuie sur la touche **QUITTER** située sur la partie mauve de la manette pour quitter la partie. Un message apparaît alors à l'écran et te demande de confirmer ton choix. Choisis **OUI** pour abandonner la partie ou **NON** pour la poursuivre. Confirme ton choix en appuyant sur **OK**. La touche **QUITTER** te permet également de revenir à l'écran précédent ou de faire une pause en cours de partie (dans ce cas, ne pas confirmer).



Touche ATELIERS DECOUVERTES

La touche **Ateliers découvertes**, située sur la partie mauve de la manette, te permet d'accéder directement à ce mode de jeu. Si tu appuies sur ce bouton au cours d'une partie, tu devras confirmer ton choix en appuyant sur **OK**. Si tu veux vraiment quitter la partie et accéder au menu **Ateliers découvertes**, choisis **OUI** . Pour continuer ta partie, choisis **NON**.

3. ACTIVITÉS

Contenu éducatif

Le mode **Aventure éducative** se compose de quatre jeux. Utilise la manette pour sélectionner un jeu, puis appuie sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix ou appuie sur l'un des quatre boutons colorés pour commencer un jeu.

Aventure éducative	Contenu éducatif
Jeu 1 – La ferme en folie	Découverte des lettres et des animaux de la ferme
Jeu 2 – Photos sous-marines	Apprentissage de la notion de taille, des couleurs et des animaux marins
Jeu 3 – Jongleurs joueurs	Découvertes des formes et suites logiques
Jeu 4 – Le monde de la musique	Découvertes des chiffres, des instruments de musique et de leur son

Le mode **Ateliers découvertes** se compose de quatre jeux. Utilise la manette pour sélectionner un jeu, puis appuie sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix ou appuie sur l'un des quatre boutons colorés pour commencer un jeu.

Ateliers découvertes	Contenu éducatif
Jeu 1 – Les lettres s'amusent	Identification des lettres, première lettre d'un mot
Jeu 2 – Compt'animaux	Apprendre à compter
Jeu 3 – Logico'formes	Apprendre les formes et la logique
Jeu 4 – La danse d'Elmo	Développer la coordination main/œil et apprendre les couleurs

Commandes de base

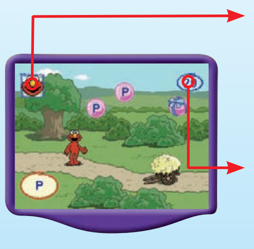
(←)	Déplacer Elmo vers la gauche
(→)	Déplacer Elmo vers la droite
(↑)	Déplacer Elmo vers le haut
(↓)	Déplacer Elmo vers le bas
Bouton OK	Sélectionner une réponse ou un choix / Sauter

Description des activités de l'Aventure éducative



La barre d'état dans Aventure éducative

Au cours du jeu, la barre d'état n'est pas affichée en permanence à l'écran. Elle n'apparaît que lorsqu'il y a un changement dans le jeu (gain de points ou changement de joueur) et ce, pendant quelques secondes.



L'icône représentant la tête d'Elmo indique le nombre de joueurs. Un cadre bleu indique que c'est au tour du Joueur A de jouer, tandis qu'un cadre jaune indique que c'est au tour du Joueur B (le mode 2 joueurs ne fonctionne que si les deux manettes sont branchées).

La barre des scores indique le score total obtenu au cours de la partie. Les points sont gagnés en répondant correctement à une question, mais également en attrapant les bulles cadeaux au cours du jeu.

Jeu 1 – La ferme en folie

M. Nouille aimerait trouver les animaux de la ferme, mais ils se cachent ! Peux-tu aider M. Nouille à trouver les animaux ?



Utilise la manette pour déplacer Elmo à droite ou à gauche et appuie sur **OK** pour le faire sauter.

Sur son trajet, Elmo va entendre des cris d'animaux : un animal se trouve près d'ici ! Peux-tu deviner de quel animal il s'agit grâce à son cri ? 4 propositions apparaissent à l'écran ; à toi de trouver la bonne !

Une fois que tu as trouvé le bon animal, Elmo te montrera quelle est la première lettre de son nom. Tu devras ensuite attraper toutes ces lettres qui se trouvent sur ton chemin.

Objectif pédagogique : découvrir les lettres et les animaux.



Niveau facile : reconnais les sons émis par les différents animaux et apprends la première lettre du nom de chaque animal ; des indices sonores et visuels te seront donnés.



Niveau difficile : reconnais les sons émis par les différents animaux et apprends la première lettre du nom de chaque animal ; des indices sonores et visuels te seront donnés. Attention, il y a aussi de mauvaises réponses !

Jeu 2 – Photos sous-marines

M. Nouille voudrait prendre des photos des animaux marins. Peux-tu aller au fond de la mer pour prendre des photos pour M. Nouille ?

Déplace la manette en haut, en bas, à droite et à gauche pour diriger Elmo. Tu peux appuyer sur **OK** pour faire accélérer Elmo.

Tu croiseras de nombreux animaux marins, il y en aura des longs, des courts, des petits, des grands, des gros… Elmo t'indiquera l'animal que recherche M. Nouille. Appuie sur l'un des boutons colorés de la manette pour prendre une photo de l'animal de la bonne taille.



Une fois que tu as pris une photo du bon animal, Elmo te dira de quelle couleur est cet animal. Puis, tu devras trouver toutes les bulles qui sont de la même couleur.

Objectif pédagogique : découvrir les animaux marins, la notion de taille, les couleurs.

 Niveau facile : apprends à comparer la taille de 2 animaux. Découvre 4 couleurs et 5 animaux marins.

 Niveau difficile : apprends à comparer la taille de 3 animaux. Découvre 8 couleurs et 8 animaux marins.

Jeu 3 – Jongleurs joueurs

Oh oh… Les artistes du cirque ont besoin d'aide pour préparer leur numéro ! Peux-tu résoudre les différentes missions pour que les artistes soient prêts pour le spectacle ?



Explore les quatre tentes de cirque pour retrouver les formes nécessaires à chacun des numéros. Elmo décrira ensuite chacune des formes et te demandera de trouver des objets de la même forme.



Tente 1 : les jongleurs ont besoin de cerceaux d'une certaine forme. Appuie sur l'un des boutons colorés de la manette pour choisir la bonne forme.



Tente 2 : les animaux attendent pour sauter à travers les cerceaux. Appuie sur l'un des boutons colorés de la manette pour choisir le cerceau de la bonne forme.





Tente 3 : les acrobates ont oublié quelle figure ils devaient faire ! Appuie sur l'un des boutons colorés de la manette pour choisir la bonne forme.

Tente 4 : M. Nouille voudrait sauter par-dessus les formes, mais il en manque une ! Appuie sur l'un des boutons colorés de la manette pour trouver la forme manquante.

Objectif pédagogique : découvrir les formes

 Niveau facile : découvre 3 formes géométriques simples. Identifie des objets d'une certaine forme, un modèle de la forme apparaît à l'écran.

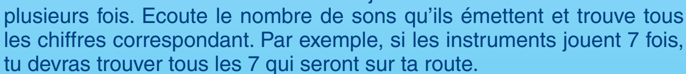
 Niveau difficile : découvre 3 formes géométriques plus complexes. Identifie des objets d'une certaine forme, aucun modèle de forme n'apparaît à l'écran.

Jeu 4 – Le monde de la musique

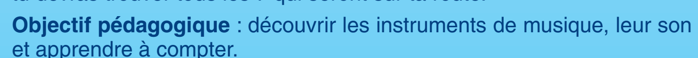


M. Nouille voudrait commencer le concert, mais il manque des instruments ! Peux-tu aider M. Nouille à trouver tous les instruments pour le concert ?

Elmo va te guider sur ton chemin. Quand tu arrives près des instruments, Elmo te demande de trouver l'intrus.



Une fois que tu as trouvé l'intrus, les instruments restant se mettent à jouer plusieurs fois. Ecoute le nombre de sons qu'ils émettent et trouve tous les chiffres correspondant. Par exemple, si les instruments jouent 7 fois, tu devras trouver tous les 7 qui seront sur ta route.



Objectif pédagogique : découvrir les instruments de musique, leur son et apprendre à compter.

 Niveau facile : il y a 3 instruments et un objet qui n'est pas un instrument de musique, à toi de trouver l'intrus. Tu apprendras également les chiffres de 1 à 10.

 Niveau difficile : il y a un des 4 instruments qui fait partie d'un autre groupe d'instruments. Par exemple, il y a 3 instruments à vent et un instrument à percussion. A toi de trouver l'intrus. Tu apprendras également les chiffres de 1 à 10.

Ecran de résultat de l'Aventure éducative

Après chaque jeu de l'Aventure éducative, tu verras apparaître ton score à l'écran.



Score que tu as obtenu au cours de la partie.

Score le plus élevé que tu aies obtenu.

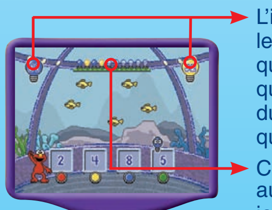
Description des activités des Ateliers découvertes

Apprends en t'amusant grâce aux quatre jeux d'**Ateliers découvertes** qui te permettront chacun de développer une aptitude particulière.



La barre d'état dans « Ateliers découvertes »

Au cours du jeu, la barre d'état n'est pas affichée en permanence à l'écran. Elle n'apparaît que lorsqu'il y a un changement dans le jeu (gain de points ou changement de joueur) et ce, pendant quelques secondes.



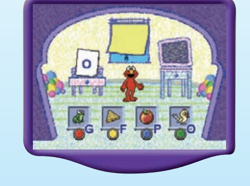
L'icône représentant la tête d'Elmo indique le nombre de joueurs. Un cadre bleu indique que c'est au tour du Joueur A de jouer, tandis qu'un cadre jaune indique que c'est au tour du Joueur B (le mode 2 joueurs ne fonctionne que si les deux manettes sont branchées).

Cette barre indique le nombre de questions auxquelles tu dois encore répondre. Chaque jeu contient dix questions.

Jeu 1 – Les lettres s'amusent

Elmo adore les lettres ! Veux-tu jouer à un jeu de lettres avec Elmo ? En mode « facile », Elmo te montrera un objet et tu devras trouver la première lettre de ce mot parmi 4 propositions.

En mode « difficile », Elmo te montre une lettre et tu devras trouver quel objet commence par cette lettre parmi 4 propositions.



Pour t'aider, la première lettre du mot apparaît à côté de chaque image.

Appuie sur l'un des 4 boutons colorés de la manette pour répondre.

Objectif pédagogique : identification des lettres, première lettre d'un mot.

 Niveau facile : trouve la première lettre d'un mot en fonction de son image.

 Niveau difficile : trouve l'objet qui commence par la lettre que te montre Elmo.

Jeu 2 – Compt'animaux



Elmo a un grand aquarium, avec beaucoup d'animaux marins à l'intérieur ! Peux-tu compter le nombre d'animaux qu'a Elmo dans son aquarium ? Appuie sur l'un des boutons colorés de la manette pour répondre.

Objectif pédagogique : apprendre à compter



Niveau facile : apprends à compter de 1 à 10.

Niveau difficile : apprends à compter de 11 à 20.

Jeu 3 – Logico'formes



Veux-tu jouer à un jeu de logique avec Elmo ? Les panneaux amovibles te montrent une suite de formes. Mais il en manque une ! Peux-tu trouver la forme manquante ? Appuie sur l'un des 4 boutons colorés de la manette pour choisir ta réponse.

Objectif pédagogique : apprendre les formes et la logique

 Niveau facile : découvre 4 formes géométriques : le cercle, le carré, le triangle et le rectangle. Les suites de formes se présentent sous forme d'une grille de 9 cases.

 Niveau difficile : découvre 6 formes géométriques : le cercle, le carré, le triangle, le rectangle, l'étoile et le losange. Les suites de formes se présentent sous forme d'une grille de 16 cases.

Jeu 4 – La danse d'Elmo



Elmo adore danser ! Si on dansait avec Elmo et ses amis de la rue Sésame ? Pour aider Elmo à apprendre une nouvelle danse, appuie sur les boutons colorés de la manette qui correspondent à la couleur des personnages en haut de l'écran.

Objectif pédagogique : développer la coordination main/œil et apprendre les couleurs

 Niveau facile : fais défiler les personnages de la rue Sésame en appuyant sur les boutons colorés correspondant.

 Niveau difficile : fais défiler les personnages de la rue Sésame en appuyant sur les boutons colorés correspondant. Dépêche-toi car le temps est limité !

4. ENTRETIEN

- Pour nettoyer la console **V.Smile**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ou de produits corrosifs.
- Eviter toute exposition prolongée au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Retirer les piles lorsque la console **V.Smile** n'est pas utilisée pendant une longue période.
- Ranger la console **V.Smile** et ses accessoires dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, éviter les chocs contre des surfaces dures.

5. EN CAS DE PROBLÈME

Pour éviter tout dysfonctionnement, nous vous recommandons de toujours vérifier que la console est éteinte lorsque vous insérez ou retirez une cartouche de jeu.

Si la console ne s'allume pas lorsque vous appuyez sur **MARCHE** ou **REDÉMARRER**, débrancher l'adaptateur de la console ou enlever les piles. Si le problème persiste, appuyez sur la touche **RESET** située sous la console, à l'aide d'un objet pointu (un stylo par exemple).

6. SERVICE CONSOMMATEURS

Pour toute question sur nos jeux, leur fonctionnement, leurs accessoires ou pour obtenir des informations complémentaires au sujet de la garantie, contactez notre service consommateurs :

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Services consommateurs VTech
VTECH Electronics Europe SAS
2/6, rue du Château-d'eau - BP 55
78362 Montesson Cedex
FRANCE
Email : vtech_conseil@vtech.com
Tél. : 0 820 06 3000 (0,12 € / min)
De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada : VTECH Electronics Canada Ltd
Suite 103- 5407 Eglinton Avenue
West Etobicoke
Ontario M9C 5K6
CANADA
Tél : 1 877 352 8697

7. ATTENTION - AVERTISSEMENTS SUR L'ÉPILEPSIE

AVERTISSEMENTS AUX ENFANTS : PRÉCAUTIONS À PRENDRE

- Evite de jouer si tu es fatigué ou si tu manques de sommeil.
- Vérifie que tu peux jouer dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de ton écran.
- Lorsque tu utilises un jeu vidéo connecté à un écran de télévision, joue à une bonne distance de cet écran et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Lorsque tu joues, fais des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

AVERTISSEMENTS AUX PARENTS

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience, à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes.

Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes à des crises d'épilepsie.

Les parents se doivent d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent aux jeux vidéo. Si votre enfant présente un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.





Découvre vite les nouveaux jeux V.Smile et rejoins tes héros préférés dans de nouvelles aventures !

























Et bien d'autres encore...

Pour apprendre en s'amusant !

Chaque jeu est vendu séparément.
Disponibilité et dates de sortie à vérifier sur le site Internet www.vsmile.fr

Imprimé en Chine.
91-02088-129-000

